AMIGOWIEC

cena 3000 zł

PISMO UŻYTKOWNIKÓW AMIGI, PAŹDZIERNIK 1990 2(02)

Poszło...

Jak ciepłe bułeczki. Poszło w świat i nie da się już naprawić błędów, które wykryliśmy po fakcie. Na szczęście (nasze zresztą) nie było ich zbyt wiele. Co do czcionki, na którą tak narzekacie to - musze was zmartwić, na razie jesteśmy zmuszeni przy niej zostać. Chyba i przy redagowaniu tego numeru chochlik wtrąci swoje trzy grosze. No cóż jak mówi prawo podane w "Komputerze": "Zawsze jest jeszcze jeden błąd". Tyle o błędach, za które serdecznie przepraszamy.

Bardzo gorąco dziękujemy wszystkim tym, którzy swoimi listami podtrzymują nas na duchu.

Obecny (i nie tylko!) numer "Amigowca" postanowiliśmy poszerzyć i poświęcić w części programowi graficznemu DeLuxe Paint III. Jeśli coś wymaga opisu to na pewno on. Grafika na Amidze to przecież to czym każdy chyba chętnie się zajmuje (o ile wie jak). My wiemy i dzielimy się tymi wiadomościami z Wami. Jeżeli ktoś naprawdę chce to potrafi skorzystać z tego artykułu.

Dla wszystkich niezorientowanych wyjaśniamy dokładnie zasady działania naszego pisma:

1. Kto przyśle typy swoich 3 (trzech) ulubionych gier bierze udział w losowaniu dysku z wybraną grą, który prześlemy na podany adres.

2. Każda dostarczona przez Was informacja, choćby najkrótsza, którą zamieścimy w kolejnym numerze, bierze udział w losowaniu dysku, na który nagramy dowolny, wybrany przez Was program (piszcie, co ewentualnie byście chcieli). Uwaga: na razie nikt nie przesłał nam żadnej informacji, a więc nie będzie losowania dysku. Wasza strata!

3. Jeśli ktoś ma trochę ambicji pisarskich i chce skrobnąć coś dłuższego na dysku, to w wypadku zamieszczenia tego artykułu otrzyma z powrotem swój dysk z nagranym wybranym programem (o ile go będziemy mieli) plus nowego Amigowca w ramach zwrotu kosztów przesyłki plus dodatkowy dysk (od nas) z innym dowolnie wybranym programem. Żeby uniknąć rozczarowania, że czegoś nie zamieszczamy (nie wszystko nadaje się przecież do druku) prosimy o wcześniejszy kontakt - co i na ile bajtów (tj. stron) chcielibyście nam przesłać.

4. Ogłaszamy konkurs na najciekawszy artykuł. Wszystkie Wasze artykuły jakie zamieścimy do końca tego roku zostaną przez nas wnikliwie ocenione, a najlepszy zostanie uhonorowany autoryzowanym AmiSłownikiem z instrukcją.

5. Jeżeli macie jakieś materiały o Amidze w języku polskim, niemieckim, czy angielskim i chcielibyście nam je udostępnić - piszcie, warunki ustalimy korespondencyjnie.

6. W naszym piśmie każdy może zamieścić drobne ogłoszenie:
- format 3 linii po 34 znaki
- cena 3 tys zł. (z góry - przekazem lub w kopercie)
- w razie braku miejsca obowiązuje kolejka

7. Chętnie zamieszczamy też większe reklamy. Tu cena jest jednak "nieco" wyższa. Warunki do ustalenia z numeru na numer.

8. Dla tych, którzy nie mają innego wyjścia i chcą prenumerować Amigowca, mamy następującą, kompromisową propozycję:

Z góry wpłacacie nam (listem lub przekazem) za następny numer 3 tys. zł - a my przyślemy go Wam na podany adres. Cena ma raczej zniechęcać niż zachęcać, bo dla nas jest to dodatkowe obciążenie, a nie chcemy nikogo pozbawić możliwości czytania Amigowca. Uwaga: Każdy następny numer wysłany w tej samej przesyłce kosztuje już tylko 3 (trzy) tysiące.

Piszcie, czytajcie, bawcie się razem z nami. Czekamy na Wasze listy. Następne spotkanie "jak zwykle" za mniej więcej miesiąc. Miłej lektury.

Redakcja

DeLuxe Paint

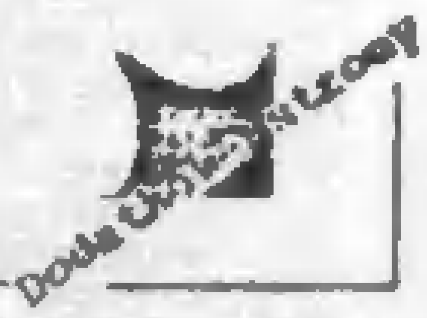


Might & Magic



Losowanie następnych 2 dysków już za miesiąc.

Czekamy na Cinbiel



DEPESZE

☞ - Informacja pewna
☞ - Informacja prawie pewna

☞ W sprzedaży pojawił się już 1 numer Amigowca. To niesłychane oni nadal piszą po polsku i nadal o Amidze, a na dodatek zdążyli na czas. Kto za tym stoi?

☞ Niedługo już odbędzie się w Krakowie kolejny Ogólnopolski Zlot Klubu ACC. Niestety ze względów związanych z organizacją zlotu nie jesteśmy w stanie podać dokładniejszych informacji. Być może zdążymy je podać w następnym numerze. Na razie dowiadujcie się sami.

☞ Commodore CDTV to połączenie Amigi i compact disku. Czego to ludzie nie wymyślą . . . Czekamy na dalsze informacje o tym urządzeniu!

☞ Odkryliśmy w naszych zbiorach program o nazwie NAG. Jest to terminarz, który może bardzo usprawnić życie. Polecam go uwadze wszystkich zapominalskich. Do kalendarza dołączony został świetny zestaw dźwięków - mało nie popękaliśmy ze śmiechu. Kalendarz oczywiście współpracuje z ARexxem.

☞ Pojawił się ostatnio nowy wirus plikowy. Ma dwie cechy charakterystyczne: pojawia się jako plik bez nazwy (można to zobaczyć np. w DiskMasterze - "pusta" linia), a jego wywołanie następuje ze Startup-Sequence - na początku tekstu są 3 znaki puste, jakby spacja. Choć objawy są dosyć proste do rozpoznania, w razie niewiedzy może się łatwo rozpowszechnić. Jeszcze nie bardzo wiemy jakie wyrządza szkody i czy objawia się tylko tak jak to opisaliśmy. Wkrótce będziemy mieli dokładniejsze dane. Pamiętajcie - nie ma takiego odwszawiacza, którego nie można by było przechytrzyć! (i na odwrót - to tylko kwestia czasu i zmieszczonych programów).

☞ Gra września to w/g Amiga-Magazin Loom. Przygodowa gra w stylu Future Wars, ale o wiele łatwiejsza.

AMIGOWCA można już kupić na giełdach następujących miast Polski:

BYDGOSZCZ
WARSZAWA
GDAŃSK
KATOWICE
TORUŃ

Przelotnie bywa też w KRAKOWIE.

Codziennie Amigowca można kupić w Klubie Komputerowym Stodoła: ul. Batorego 10 tel. 25-60-31 wew 35. (Warszawa)

Wykorzystaj swoją szansę! Nakład ograniczony!

DeLuxe Paint III

- grafiki czar cz. 1



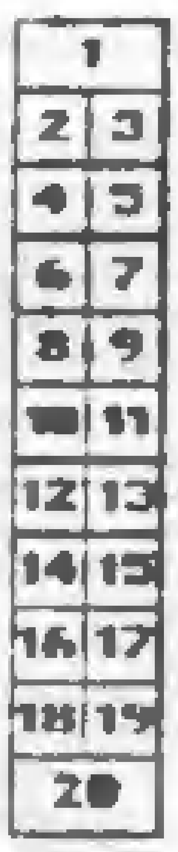
Przedstawiamy poniżej pierwszą część opisu najpopularniejszego programu graficznego. Jeśli masz ambicję, trochę wyobraźni i czas by włączyć Dpainta i poczytać ten opis, to wkrótce program ten stanie się Twoim ulubionym narzędziem pracy czy zabawy z grafiką na Amidze. Uważasz, że to jest nie do przejścia? No cóż, chyba, że komuś się nie chce.

(My nie mieliśmy żadnej instrukcji, Ty masz).

Amiga jest komputerem, który słynie ze swoich możliwości graficznych. Bez odpowiedniego oprogramowania nikt jednak nie byłby w stanie wykorzystać nawet niewielkiej ich cząstki. Poniżej przedstawię opis programu graficznego, który umożliwia uzyskanie wręcz nieprawdopodobnych efektów, a który to program uważam za najlepszy z dostępnych na Amidze. Chodzi oczywiście o Deluxe Paint III.

Zaczynamy pracę w Deluxe Paint III od wyboru rozdzielczości, w jakiej będziemy pracować. Mamy do wyboru rozdzielczości: 320 x 256, 640 x 256, 320 x 512 i 640 x 512 pikseli. Obok wypisanych rozdzielczości znajduje się liczba kolorów używanych w danym trybie: od 2 do 64 (oba wymienione parametry decydują o ilości pamięci zajmowanej przez program. Jest oczywiste, że nie można wybrać dowolnej konfiguracji rozdzielczość - ilość kolorów - np. w 640 x 512 aktywne są jedynie okienka z liczbą kolorów nie przekraczającą 16. Oprócz tych parametrów na początkowej planszy wybieramy, czy chcemy pracować w trybie OVERSCAN (dla niewtajemniczonych: jest to tryb, w którym Amiga pozwala na operacje na całym widocznym ekranie - brak na nim ramki tła), czy pracujemy w PALu czy też w NTSC (odpowiednio 256 i 512 lub 200 i 400 pikseli wysokości ekranu). Osoby, które działają z Deluxe Paintem III (w skrócie DPIII) na 512 KB RAMu mogą się spodziewać kłopotów przy pracy - po raz kolejny okazuje się, że 1 MB to niezbędne minimum.

Tak więc znaleźliśmy się na naszej planszy roboczej DPIII. Na górze ekranu znajduje się listwa głównego menu, którego opcjami zajmiemy się w jednym z kolejnych wydań "Amigowca". Po prawej stronie ekranu wyświetlany jest szereg ikon umożliwiających wybór różnych trybów pracy (patrz rys. 1). Najpierw opiszmy to, co można zrobić korzystając z tych ikon.



rys. 1

Tu kilka ogólnych uwag. Ikony w DPIII są podzielone (w sposób niewidoczny) na dwie części - wzdłuż przekątnej - tak, że lewy górny róg ikony i prawy dolny znajdują się w osobnych połowach. Inne więc funkcje spełnia kliknięcie na lewą górną połowę ikony, a inne na prawą dolną. Ważne jest także, którego klawisza myszki użyjemy w tym celu, bowiem oba klawisze myszy są wykorzystywane do pracy w DPIII. Te dwie uwagi są bardzo istotne.

Zacznijmy od ikony z numerem 1 (rys. 1). Składa się ona z trzech poziomów.



Klikając LEWYM klawiszem myszy na ikony górnego poziomu otrzymujemy pędzel kształtu kulistego o wielkości odpowiadającej wybranej ikonie. Środkowy poziom to pędzle kształtu kwadratowego, zaś dolny - pędzle składające się z kilku pikseli. Jeżeli klikniemy na którąś z tych ikon PRAWYM klawiszem myszy, nasz kursor wzbogaci się o napis SIZE. Oznacza to, że trzymając cały czas wciśnięty LEWY klawisz myszy możemy ustalić rozmiar pędzla praktycznie dowolnie - wtedy po prostu puszczamy lewy klawisz myszy.



Ikona z numerem 2 umożliwia rysowanie linii przerywanych. Innymi słowy, jeżeli klikniemy na nią LEWYM klawiszem, to podczas rysowania trzymając wciśnięty LEWY klawisz myszy uzyskamy zamiast linii ciągłej szereg punktów. Ikona 2 nie posiada żadnych dodatkowych znaczeń.

Dodatkowe znaczenia posiada natomiast ikona 3.



Klikając LEWYM klawiszem uaktywniamy opcję rysowania linii ciągłej (lewy górny róg ikony) - w czasie rysowania pozostawimy na rysunku ślad tak długo, jak długo jest wciśnięty lewy klawisz. Klikając na prawy dolny róg zmieniamy ikonę 3 na następującą:



W tym trybie również rysujemy linię ciągłą, lecz w chwili zakończenia rysowania (po puszczeniu klawisza myszy) nastąpi połączenie linią prostą obu końców narysowanej przez nas linii, a tak powstała figura zostanie wypełniona. O sposobie wypełniania figury decydujemy klikając nad ikoną 3 prawym klawiszem myszy. Bliższych informacji na ten temat udzielę jednak w dalszej części artykułu, ze względu na fakt, że pełne omówienie tego menu wymaga znajomości niektórych, dotychczas nie opisanych tutaj właściwości DPIII.



Ikona 4 pozwala rysować linie proste. Po jej wybraniu (nie jest podzielona) LEWYM klawiszem myszy wędrujemy kursorem na miejsce, gdzie ma być początek linii i wciskamy także lewy klawisz. Następnie, cały czas trzymając go wciśniętego, przesuwamy kursor na miejsce końca linii i puszczamy klawisz. Otrzymujemy w ten sposób linię prostą ciągłą... albo nie. O charakterze linii decydujemy klikając nad ikoną 4 PRAWYM klawiszem myszy. Pojawia się menu z następującymi opcjami:

a) N TOTAL - na rysowaną linię, bez względu na jej długość, będzie składało się jedynie N punktów (standardowo 20),

b) EVERY Nth DOT - co N-ty punkt linii będzie narysowany (zwykle co 8 pikseli),

c) AIRBRUSH - linia jest rysowana przy pomocy rozpylacza (aerozolu) - liczba podaje gęstość punktów (zwykle 10),

d) CONTINUOUS - linia rysowana jest linią ciągłą. Po wyborze opcji naciskamy OK. Chyba, że coś nam się nie spodobało - wtedy klikamy na CANCEL.

Do rysowania wykresów krzywych służy ikona 5. Nie jest ona podzielona.



Po jej włączeniu przemieszczamy kursor na miejsce, gdzie krzywa ma mieć swój początek i naciskamy LEWY klawisz myszy. Cały czas trzymając go wciśniętego przemieszczamy się na miejsce, gdzie ma być koniec krzywej i puszczamy klawisz. Pojawi się linia, która w tych punktach ma swój początek i koniec. Przesuwając myszkę można dowolnie zmienić kształt krzywej, a po wybraniu odpowiedniego - zwyczajnie nacisnąć lewy klawisz myszy. O charakterze linii decyduje się poprzez kliknięcie nad ikoną 5 PRAWYM klawiszem myszy - pojawia się wtedy menu opisane przy omawianiu poprzedniej ikony.

Ikona 6



to wypełnianie zamkniętego obszaru aktualnie wybranym kolorem. Nie jest ona podzielona. O sposobie wypełniania decyduje się poprzez naciśnięcie nad nią PRAWEGO klawisza myszy. Pojawia się wtedy menu, które, podobnie jak przy ikonie 3, zostanie opisane nieco później. Warto zwrócić uwagę, że przy wyborze ikony wypełniania zmienia się kursor. Wypełnianie zaczyna się od punktu, który znajduje się pośrodku podstawy kursora.



Ikona 7 to aerozol. Klikając LEWYM klawiszem uaktywniamy tę opcję. Możemy wtedy jakby psikać aktualnie wybranym kolorem na nasz rysunek (np. w celu uzyskania rozmazanego brzegu). Ikona 7 nie jest podzielona, a kliknięcie na nią PRAWYM klawiszem myszy umożliwia zmianę wielkości obszaru, który jest spryskiwany (działa to analogicznie jak zmiana wielkości kursora w ikonie 1).

Kolejne cztery ikony: 8, 9, 10 i 11 służą odpowiednio do rysowania:

- prostokątów pustych lub wypełnionych,
- okręgów lub kół,
- elips pustych lub wypełnionych
- łamanych.

Wyglądają one następująco:



Wszystkie te ikony są podzielone, i to zarówno podczas naciskania lewego jak i prawego klawisza. Klikając LEWYM klawiszem myszy na lewy górny róg każdej z ikon będziemy rysować figury niewypełnione. Kliknięcie na prawy dolny róg ikony spowoduje, że figury będą wypełnione (w opcji rysowania łamanych - ikona 11 - wypełnienie nastąpi dopiero po zamknięciu łamanej - a więc wtedy, gdy narysowany jest wielokąt, tj. ostatni punkt łamanej pokrywa się z pierwszym). Naciskając PRAWY klawisz myszy w lewym górnym rogu wywołujemy menu opisane przy ikonie 4. Menu to pozwala wybrać charakter rysowanych linii i jest ignorowane przez DPIII podczas rysowania figur wypełnionych. Klikając PRAWYM klawiszem na prawy dolny róg ikony wywołujemy menu decydujące o sposobie wypełniania figur. Menu to jest ignorowane przez DPIII podczas rysowania figur niewypełnionych.

Opis opcji wypełniania znajdzie Czytelnik przy końcu tego artykułu.

Ikona 12: to bardzo pożyteczne narzędzie - wycinanie pędzla. Pędzel można wycinać dwojako: jako prostokąt (jedno kliknięcie LEWYM klawiszem myszy - wycinamy wtedy z obrazka prostokąt) lub (klikając dwa razy LEWYM klawiszem myszy) powodujemy zmianę tej ikony na: Wycinanie pędzla w tym wypadku odbywa się na zasadzie obrysowania wycinanego fragmentu łamaną. Po zakończonej operacji jako pędzel mamy kawałek rysunku czy tekstu. Opcja wycinania pędzla daje olbrzymie możliwości uzyskania niesamowitych wręcz efektów graficznych, bowiem znaczna część opcji menu w DPIII jest przeznaczona do obróbki i przetwarzania pędzla.

Obok znajduje się ikona 13. Klikając na nią LEWYM klawiszem myszy uaktywnia się opcję wprowadzania tekstu - należy jedynie powędrować kursorem na miejsce, gdzie tekst powinien się zaczynać, i nacisnąć LEWY klawisz myszy. Teraz już można bezpośrednio z klawiatury wprowadzić dowolne [illegible]. Jak jednak zmienić ich wielkość lub krój czy czcionkę? Po prostu - klikamy PRAWYM klawiszem myszy na naszą ikonę. Z urządzenia logicznego Fonts: (któremu zwykle odpowiada katalog fonts/) nastąpi wczytanie nazw wszystkich dostępnych czcionek - zostaną one wyświetlone w okienku menu, które po chwili się pojawi. Przesuwanie po poszczególnych pozycjach w spisie czcionek odbywa się standardowo, tj. przy użyciu ikon "strzałka w górę" i "strzałka w dół" oraz gadgetu suwaka. Czcionkę wybieramy klikając na jej nazwę. Wybrana czcionka może mieć różne wielkości (SIZE) - do ich wyboru służy okienko poniżej okna z wypisanymi czcionkami. Dostępne wielkości czcionek pojawiają się podczas klikania na gadgety "strzałka w górę" i "strzałka w dół". Wybraną czcionkę można zobaczyć (opcja SHOW). Dana czcionka może występować jako normalna, tłusta (BOLD), pochylona (ITALIC), podkreślona (UNDERLINE) lub jako dowolna kombinacja trzech ostatnio wymienionych pozycji. Gdy ktoś chce wczytać czcionkę z innej dyskietki, to musi w okienku DRAWER wpisać ścieżkę dostępu do danego fontu. UWAGA !!! Deluxe Paint III umożliwia pracę z czcionkami wielokolorowymi (taka jest np. na dysku z DPIII w katalogu fonts - KaraCHISEL.font). Jednak aby praca z nimi była możliwa, przed uruchomieniem DPIII należy włączyć programik ColorText. Jego zainstalowanie w pamięci objawia się krótkim meldunkiem na listwie głównego menu.

Kolejna ikona (14) jest: Jej włączenie powoduje, że ekran dzieli się (w sposób niewidoczny) na szereg kratek. Skok kursora podczas przesuwania następuje wtedy nie co piksel, lecz co rozmiar kratki. Uaktywniamy tę opcję LEWYM klawiszem myszy (ikona nie jest podzielona). Najłatwiej zrozumieć o co tu chodzi klikając PRAWYM klawiszem myszy na tę ikonę, a następnie w menu, które się pojawi, wpisać w pozycji X-SPACING i Y-SPACING np. po 30, a następnie kliknąć na OK. Okaże się, że np. podczas rysowania linii nasz kursor przemieszcza się co 30 pikseli w pionie i poziomie. Jeżeli komuś nie przemawiają do wyobraźni liczby, może skorzystać z ADJUST. Rozmiar siatki można wtedy płynnie regulować trzymając wciśnięty LEWY klawisz i przesuwając mysz.

Ciekawe efekty uzyskuje się korzystając z ikony 15: Jej włączenie powoduje pojawienie się jakby lustrzanych odbić kursora - zamiast jednego pojawi się kilka wykonujących te same ruchy. Włączenie tego efektu to - jak zwykle - LEWY klawisz myszy. O charakterze symetrii decyduje się naciskając klawisz PRAWY. W wyświetlonym menu kolejne opcje mają następujące znaczenia:

- POINT - lustrzane odbicia są punktowe, w przeciwieństwie do opcji
- TILE - która powoduje, że ślady kursora pojawią się na całym ekranie w okienkach o podanej szerokości i wysokości (WIDTH i HEIGHT).
- CYCLIC i MIRROR decydują o typie symetrii - tu nie ma co opisywać, najprościej to po prostu samemu sprawdzić,
- PLACE pozwala określić centrum symetrii.
- ORDER natomiast określa liczbę naśladowców naszego kursora.

Lupa (ikona 16) to tryb pracy, bez którego nie można by osiągnąć żadnych poważniejszych rezultatów. Włączenie i wyłączanie odbywa się poprzez klikanie LEWYM klawiszem myszy. Po włączeniu lupy pod kursorem pojawi się prostokąt obejmujący sobą obszar, który ulegnie powiększeniu. Kierujemy prostokąt na określony fragment rysunku i klikamy. Ekran ulegnie podzieleniu na dwie części - jedna zawiera rysunek w normalnej wielkości, druga - zbliżenie. O powiększeniu decydujemy używając ikony 17: Kliknięcie na nią LEWYM klawiszem zwiększa powiększenie, PRAWYM - zmniejsza. Podczas pracy z lupą możemy przesuwać rysunek - oczywiście w pewnych granicach. Jeżeli kursorem myszki skierujemy się na fragment, który nie uległ powiększeniu (lewa połowa ekranu), to używając KLAWISZY kursora możemy rysunek przesuwać. Jeżeli kursor myszki jest na fragmencie powiększonym (prawa część ekranu), to klawisze kursora przesuwają jedynie tę część.

I tak dobrnęliśmy do dwóch ostatnich ikon: 18 (UNDO) i 19 (CLR)

Pierwsza pozwala na powrót do sytuacji poprzedzającej ostatnią operację, druga kasuje ekran.

Rzut oka na rys. 1 pozwala zauważyć, że zostało nam coś w rodzaju ikony, co jest oznaczone numerem 20:

I tu należy powiedzieć o sposobach wyboru kolorów w DPIII. Otóż poniżej ikony 20 mamy dostępną paletę barw - w zależności od wybranej opcji i pamięci - od 2 do 64 kolorów. Wybór koloru, którym chcemy rysować, następuje poprzez nakierowanie na ten właśnie kolor kursora i kliknięcie LEWYM klawiszem myszy. Wszelkie operacje rysowania wykonywane przy użyciu LEWEGO klawisza myszy będą teraz odbywały się w danym kolorze. Jeżeli jednak nacisnęlibyśmy PRAWY klawisz, to wybralibyśmy kolor dla operacji wykonywanych PRAWYM klawiszem myszy. Ikona 20 informuje nas o tym, jakie kolory wybraliśmy: kółko pośrodku to kolor jakby ołówka (LEWY klawisz), a prostokąt pod kółkiem - kolor tła (PRAWY klawisz). Warto zaznaczyć, że kolor tła jest tym kolorem, na jaki jest przełączany ekran po wykonaniu opcji CLR. Zwykle tak dobieramy kolory związane z lewym i prawym klawiszem myszy, aby rysowanie odbywało się przy pomocy LEWEGO klawisza, a mazanie - PRAWEGO. Oczywiście można wykonać następującą operację: ustalić kolor tła na biały (prawy klawisz), zmazać ekran (CLR), narysować na nim np. czerwone koło (lewy klawisz), następnie kolor czerwony wpakować do koloru tła (pod prawy klawisz), wybrać pod lewy klawisz kolor np. zielony i zacząć rysować na zielono na czerwonym tle (lewym klawiszem) kasując błędy klawiszem prawym, aczkolwiek tak naprawdę kolorem tła jest kolor biały.

Teraz dopiero zacząć można opis prawdziwych możliwości DPIII. W tym celu należy nad ikoną 20 nacisnąć PRAWY klawisz myszy. Pojawi się menu COLOR PALETTE. Jego cechą charakterystyczną jest to, że można je przesuwać tak, jak normalne okno: klikając i przytrzymując lewy klawisz myszy na górnej listwie z nazwą menu. Menu to umożliwia nam wybór palety z pełnego zestawu 4096 kolorów. Jak to robimy? Otóż dowolny kolor otrzymuje się poprzez "zmieszanie" trzech kolorów podstawowych: czerwonego (RED), zielonego (GREEN) i niebieskiego (BLUE). Intensywność każdej ze składowych może przyjmować 16 różnych wartości, stąd dostępnych jest 16 x 16 x 16 = 4096 kolorów. Teraz już wiadomo, co oznaczają litery RGB nad suwakami. Znajdujące się obok suwaki HSV umożliwiają jedynie inny sposób wybierania barw - ja wolę używać RGB. Jak więc określamy kolor? Klikamy na kolor w palecie, który chcemy zmienić. W tym momencie kolor ten jest kopiowany do małego okienka znajdującego się na wysokości liter RGB HSV. Suwakami (polecam RGB) ustalamy kolor na taki, jaki chcemy. I to wszystko. Warto dodać pewną uwagę. Otóż menu DPIII jest też wyświetlane przy użyciu tej samej palety. Warto by więc dążyć do tego, aby wszelkie ikony i teksty DPIII były pokazywane w kolorze czarnym na białym tle, a nie na biało na białym tle, co niewątpliwie uatrakcyjniłoby nam pracę wzbogacając ją o elementy Totolotka. Z tej to przyczyny nie zalecam zmieniania dwóch pierwszych kolorów, one bowiem decydują o tych rzeczach. Co jednak należy zrobić, by uzyskać płynne przejście od koloru np. czarnego do czerwonego? Z tym problemem radzimy sobie następująco: dwa pierwsze kolory palety zostawiamy nienaruszone (zresztą biały i czarny i tak są zwykle niezbędne) i klikamy na trzecią pozycję palety. Suwakami wybieramy kolor czarny. Przejście od czerni do czerwieni ma być zrealizowane poprzez 4 fazy pośrednie, stąd też opuszczamy pozycje 4, 5, 6, 7 i klikamy na ósmą. Jak łatwo zauważyć, kolor wybrany jest ujęty w białą ramkę. Ósmy kolor palety ustawiamy na czerwony. Teraz wracamy na kolor czarny (trzecia pozycja - klik!) i naciskamy opcję SPREAD. Opcja ta realizuje za nas płynne przejście od aktualnego koloru (w białej ramce) do wybranego. Jedziemy więc na pozycję ósmą (czerwony - klik!) i przejście od jednego koloru do drugiego mamy z głowy. Jeżeli chcemy zamienić kolor aktualny miejscem z innym kolorem palety - naciskamy klawisz (oczywiście lewy) nad opcją EX i wskazujemy kolor, z którym się wymieniamy. Klik i po bólu. Jeżeli aktualnie wybrany kolor chcemy skopiować w inne miejsce palety, naciskamy COPY i wskazujemy docelowe miejsce naszego koloru.

O ile ostatni rządek gadgetów CANCEL, UNDO i OK nie wymaga objaśnień, to co znaczą RANGE, SPEED? Zwróćmy uwagę, jak przedstawione są kolory w naszym menu. Jeżeli mamy liczbę 32 kolorów, to wyświetlane są one w czterech kolumnach. Każda z kolumn ma po swojej stronie miejsce na cienką kreskę - czarną lub białą. Otóż DPIII umożliwia nam wykorzystanie tzw. rotowania barw. Polega ono na tym, że wybieramy z palety kolory, które będą wchodziły [illegible] skład pewnego ciągu barw - cyklu. Kolory wchodzące w skład cyklu są zaznaczone właśnie białą kreską po lewej stronie kolumny. Cykl może obejmować jedynie kolejne kolory, np. kolejne 3 lub 30 kolorów. Mamy sześć cyklów, którym odpowiadają cyfry [illegible] 1 do 6. Kreska biała dotyczy jedynie aktualnie wybranego cyklu. Przy próbach warto więc korzystać tylko z jednego cyklu, pozostałe zaś wyłączyć. Można to zrealizować następująco. Załóżmy, że chcemy mieć cykl od pozycji 3 do 6 [illegible] palecie (nie mylić z numerami cyklów), a więc rotowanie barw od czerni do czerwieni. Klikamy więc na pozycję 3, klikamy na RANGE, a potem na pozycję 6. Po tej ostatniej operacji biała kreska zaznacza jedynie pozycje od 3 do 6 w palecie. [illegible] jak wyłączyć pozostałe cykle? Klikamy [illegible] "2", klikamy na pozycję pierwszą [illegible] palecie barw, na RANGE, znowu na pierwszą i w ten sposób cykl "2" jest wyłączony. Podobnie wyłączamy pozostałe. Rotowanie barw (włączane klawiszem tabulacji) w naszym przykładzie będzie polegało na tym, że po jego uruchomieniu kolor czarny będzie stopniowo przechodził w czerwony, potem raptownie w czarny, stopniowo [illegible] czerwony, raptownie w czarny itd. Szybkość zmian kolorów dla aktualnie wybranego cyklu jest ustawiana suwakiem SPEED. Gadget strzałki (obok suwaka) określa, czy kolory w cyklu mają być zmieniane od pierwszego do ostatniego czy (tu klik [illegible] gadget) od ostatniego do pierwszego. Wybraliśmy już to co chcemy, naciskamy [illegible] i żegnamy się z wybieraniem kolorów.

Mając za sobą pojęcie cyklu i rotowania barw zajmijmy się opisem menu określającego sposób wypełniania figur, które dotychczas było pominięte. Zróbmy to na przykładzie opcji kreślenia wypełnionych [illegible] - ikona 9. Naciskamy PRAWY klawisz na prawym dolnym rogu ikony i pojawia się menu. Na górze menu mamy następujące opcje:

- SOLID - gdy jest włączona, wtedy wypełniamy obszar jednym, aktualnie wybranym kolorem.

- TINT - dość ciekawy efekt: wypełnienie dostają tylko tam, gdzie były już narysowane jakieś punkty. Innymi słowy jest to opcja wypełniania, która traktuje kolor tła tak, jakby go nie było, więc nie może [illegible] zmienić na inny. Najlepiej ją przetestować włączając opcję SOLID, rysując kilka [illegible], następnie zmienić kolor i włączyć TINT, po czym rysować na wcześniej narysowanych kołach.

- [illegible] - jeżeli korzystając z [illegible] 12 [illegible] fragment rysunku i jest on używany jako pędzel, to można wypełnić jakiś obszar tym fragmentem [illegible] figurę w ten sposób, że [illegible] lub zwęża [illegible] tak by wypełnić całą [illegible] figury. Tak więc operacja polega na tym, że w miejscu gdzie figura jest wąska (mówimy o rozmiarach [illegible] poziomie) pędzel jest zawężony, tam, gdzie jest szersza, pędzel także uległ wydłużeniu.

- WRAP - także wypełnia obszar tym, co aktualnie mamy jako pędzel. Efekt jest jednak nieco inny - nie następuje tu trywialna zmiana szerokości i wysokości pędzla, lecz jego nawinięcie [illegible] zamalowywaną figurę. Przykład: napiszmy jakiś krótki tekst np. na 10 znaków długi, o 6 wierszach. Jako pędzel wybierzmy właśnie [illegible] tekst. Potem włączamy rysowanie wypełnionych kół, WRAP i mamy rezultat: tekst został nawinięty na koło!

- PERSPECTIVE - ta opcja jest niestety dla mnie zagadką. HELP !!!

- HBRITE - pojawia [illegible] tylko przy 64 kolorach. Efekt - ściemnienie o połowę narysowanych punktów znajdujących się na obszarze wypełniania.

Poniżej tych opcji mamy PATTERN FROM BRUSH. Klikając na



PATTERN uzyskamy to, że wypełnienie figury będzie przebiegało następująco: DPIII wypełnia szeregiem pędzli płaszczyznę - tego jednak my nie widzimy. PATTERN powoduje, że figura staje się jakby przezroczysta - widać przez nią [illegible] zapełnioną pędzlami płaszczyznę. Do czego jednak służą opcje poniżej? Otóż do wypełniania figur całą sekwencją barw, a konkretnie - całym cyklem kolorów. Działamy następująco: tworzymy jakiś cykl barw, np. od czerni do czerwieni. Pozostałe cykle [illegible] razie kasujemy. Teraz wybieramy jakiś kolor [illegible] cyklu i włączamy menu wypełniania. [illegible] dole menu pojawi się okienko z pokazanym przejściem od czerni [illegible] czerwieni. O stopniu rozmazania granic pomiędzy poszczególnymi barwami decyduje się suwakiem DITHER. GRADIENT natomiast zawiera trzy ikony:



Pierwsza powoduje, że figura jest wypełniana całym cyklem kolorów, a granice pomiędzy kolorami są poziome, druga daje ten sam efekt, lecz granice przebiegają w pionie. Trzecia z kolei ikona umożliwia uzyskanie prostej animacji: klikamy na nią i rysujemy wypełnione koło - tym razem granice między barwami biegną w zależności od brzegu figury. Po wypełnieniu uruchamiamy rotację barw (klawisz tabulacji) i podziwiamy [illegible] się kule.

[illegible] wypełnianiem o tym, aby przed ustaleniem trybu wypełniania wybrać kolor należący do danego cyklu! Otóż możemy [illegible] sytuację, kiedy mamy zdefiniowane parę cyklów. Jeżeli wybierzemy kolor należący do jednego z nich, to wypełnianie będzie odbywało się cyklem, do którego należy kolor wcześniej przez nas wybrany. Wybieramy kolor z innego cyklu i już mamy wypełnianie innym cyklem.

Sądzę, że po takim opisie najprostszych efektów każdy sądzi, że ma do czynienia z najlepszym programem graficznym na Amigę. Do [illegible]. Ale nic nie jest [illegible] pełni doskonałe, na zakończenie tej części wspomnę więc o wadach. Trzech, bo tylko tyle dostrzegłem. Pierwszą wadą (?) jest to, że DPIII nie pracuje [illegible] trybie [illegible] (a więc jednoczesnego wyświetlania na ekranie 4096 kolorów). Dla mnie nie jest to wada, [illegible] pracy w tym trybie są inne programy (np. Photon Paint II czy Digi Paint III), które wykorzystują możliwości trybu HAM, [illegible] inne niż przy trybach pracy z mniejszą ilością kolorów (myślę np. o cieniowaniu). HAM nie jest zbyt miły dla rysującego, wymaga trochę liczenia. Krótko mówiąc DPIII jest bezwzględnie najlepszy jeśli chodzi o pracę w trybach o liczbie kolorów do 64. Wadą poważniejszą jest to, że DPIII nie daje możliwości rysowania pod listwami menu i ikon. Najlepiej można to zobaczyć wypełniając ekran jakimś kolorem i naciskając klawisz F10 - zniknie menu i ikony, a miejsce pod nimi okaże się niewypełnione. Naciskamy F10 i menu wraca [illegible] ekran. Jest [illegible] wada dość uciążliwa, aczkolwiek ma charakter raczej stylistyczny. Trzecia [illegible] to to, że pracując w trybie HalfBrite (64 kolory) nie można dowolnie mieszać barw [illegible] palecie. Tu krótkie wyjaśnienie: Bez żadnych sztuczek na ekranie Amigi można pokazać 32 kolory. Chcąc uzyskać [illegible] robi się następujący trik: [illegible] sposób dowolny wybiera się [illegible] kolory, [illegible] pozostałe 32 są gotowe od razu jako [illegible] połowę ciemniejsze od pierwszych 32. To jasne, że Amiga będzie zawsze gdzieś [illegible] otchłaniach swojej pamięci miała ostry podział [illegible] pierwsze i drugie 32 kolory, ale przecież wyświetlać można każdy z nich [illegible] dowolnej kolejności. DPIII tego nie umożliwia: definiujemy tylko 32 kolory, a [illegible] ekranie pod ikonami pokazują się 64: 32 jasne i 32 ciemne. Brak możliwości przemieszania ich jest już wadą zdecydowanie poważniejszą. Przecież długość cyklu zaznaczamy na 32 kolorach !!! Dając rotację barw zamiast płynnego przechodzenia [illegible] koloru w kolor byśmy mieli płynne przechodzenie w ramach pierwszych [illegible] barw, potem [illegible] ramach drugich 32. Mamy więc jakby dwa cykle: jeden jasny, a drugi ciemny. Efekt niezbyt interesujący. Podobnie z wypełnianiem. Na szczęście w tym wypadku można włączyć ikonę H-B, która w trybie HalfBrite jest dostępna [illegible] menu wypełniania. Rezultat jest taki, że nastąpi wymieszanie barw ciemnych z jasnymi - następuje to jednak automatycznie, brak więc znowu dowolności wyboru. Tym niemniej wada ta dzięki ikonie H-B jest nieco mniej uciążliwa.

Tak więc jeśli chodzi o rzeczy najprostsze, to podstawy mamy za sobą. [illegible] drugiej części artykułu zacznę omawiać poszczególne menu. [illegible] razie życzę udanych prób.

Jarosław Chrostowski

Might and Magic Book Two





- czyli nieprzespane noce

Dawno, dawno temu, w odleglej krainie Cronu. W czasach, gdy pierwsza lepsza napotkana nora byla zamieszkana przez jakiegos hobbita, a lasy pobrzmiewaly muzyka i spiewem elfów... Jednakze nic, co piekne i beztroskie, nie trwa wiecznie. Krainie Cronu grozi zaglada.

Tak powinna rozpoczynac sie historia, która zaczyna sie z chwila wlozenia dyskietek Might & Magic Book Two (M&M) do stacji Amigi. Jedna z wielu gier fantasy, przemilczana i niedostrzezona wsród szeroko reklamowanych: Dungeon Mastera, Championsa of Krynn czy innych. Jakze niesłusznie !!! To nie reklama decyduje o jakosci gry - Ferrari sie u nas nie reklamuje, a i tak kazdy wie, ze jest lepszy od malucha. Nic ujmujac nic innym grom tego typu musze przyznac, ze M&M urzekla mnie ogromem swego swiata, grafika i starannym dopracowaniem gry w najdrobniejszych szczególach. Sadze, ze mozna ja postawic za wzór dopracowanego i dobrze przemyslanego programu. Ciekawostka jest fakt, ze majac dwie stacje dysków w grze pojawia sie duzo nowych rysunków postaci. Przejdzmy jednak do szczególów.

Swiat M&M jest bardzo rozbudowany. Miasta, podziemia, jaskinie, lochy, góry, sciezki lesne, rzeki i jeziora i dziwny obszar czterech zywiolów: wody, powietrza, ziemi i ognia. Gre rozpoczynamy w gospodzie. W zaleznosci od rodzaju zadania, które mamy do wykonania, wybieramy róznych czlonków druzyny - wybór zalezy takze od tego, ilu ludzi mamy do dyspozycji w danej gospodzie. Trzeba Wam bowiem wiedziec, ze w swiecie Cronu istnieje 5 miast, a w kazdym z nich znajduje sie gospoda. Zaczynajac rozgrywke mozemy wybrac, z którego miasta wychodzimy. Nagrywanie na dysk aktualnego stanu doswiadczen odbywa sie wylacznie w gospodach - tak, tak, jak w zyciu - jak odpoczywac to wygodnie a nie pod krzaczkiem. Jakie zadania stoja przed uczestnikami? Tak naprawde to nie wiem, nie dotarlem jeszcze do etapu, na którym ujawni sie przed moja druzyna Przeznaczenie. Jednakze grajac otrzymujemy wskazówki i rozkazy do wykonania. W pierwszym miescie np. nalezy odszukac goblin i zaniesc go magowi, dzieki czemu otrzymamy nowy czar, w innym uwolnic porwanego syna wladcy itp. Caly urok tego typu gier polega na tym, ze wlasnorecznie nalezy poznac otoczenie i odkryc pewne zaleznosci. Sami je odkryjcie. W tym miejscu moge dodac jedynie, ze jednym z powazniejszych zadan jest wykonanie przez kazda grupe (t). osobno paladynów, rycerzy, lucznikow itp.) jakiejs misji. Sa to:

- dla rycerzy: zgladzenie Dread Knighta,
- dla paladynów: zgladzenie Frost Dragona z Forbidden Forest,
- dla luczników: ukrócenie terroru szerzonego przez Barona Wilfrey w Falcon Forest,
- dla kleryków: zjednoczenie duszy i ciala Coraka,
- dla czarnoksiezników: uwolnienie czarodziejów Good Wizards i Evil Wizards,
- dla ninji: rozprawienie sie z Dawnem z Dawn Mist Bog,
- dla barbarzyncow: usuniecie Brutal Bruna.

Oprócz danej grupy mozna wziac do pomocy wlamywacza.

Aby troche ulatwic gre, podam kilka wskazówek. Tam jednak, gdzie to bedzie mozliwe, nie bede podawal nazw miejsc. Dobrze wiedziec, ze cos takiego w takiego gdzies jest i tego poszukac, a nie po prostu powedrowac w okreslone miejsce i zalatwic sprawe. Ale do rzeczy!

1. Nie badz skapy - plac datki w swiatyniach. Przy odpowiednio duzym datku bedziesz poblogoslawiony (co prawda tylko na jeden dzien) - bedziesz widzial teren wokól siebie (okienko w prawym górym rogu), bedziesz mial czar lewitacji itp.

2. Naucz sie zawodu kartografa (w pierwszym miescie). Wszedzie, gdzie bedziesz, Twoja pozycja bedzie zaznaczona na mapie wywolywanej klawiszem M. Ogromny plus gry. Koniec z idiotycznym mapowaniem terenu!

3. Dobrze jest miec nawigatora w druzynie: nie pobladzisz.

4. Gdy nauczycie sie zlych zawodów, w pierwszym miescie pozbedziesz sie ich z pamieci.

5. Wychodzac z pierwszego miasta idz w góre, nie skrecaj na zadnym skrzyzowaniu. W okolicach zamku poszukaj troche, a znajdziesz zródelko, którego woda da Ci 200 punktów czarów (SP). Zródelka zreszta bywaja rózne, ale warto ryzykowac napicie sie z nich.

6. Chcesz odmlodniec? Jaskinia przy drodze do zamku Pinehurst to miejsce, gdzie zdarzaja sie rózne cuda.

7. Jak zdobyc róznego ciekawe przedmioty? Najlepiej magazynowac te "plus najwiecej", a nastepnie powedrowac z pierwszego miasta w prawo. Dojdziemy do straznicy, która musimy przejsc. Sa tu trzy wyjscia: albo ktos lubi walczyc, albo teleportowac sie, albo ... popróbowac róznych dziwnych sposobów chodzenia. Po przejsciu straznicy dochodzimy sciezka do zamku. Znajduja sie w nim dwa pomieszczenia, w których atakuja druzyne dwa stwory. Jednego z nich zalatwiamy (którego?), a drugi jest pozyteczny - zamienia nam rzeczy w plecaku. Przy odrobinie cierpliwosci i szczescia mozna zdobyc takie rzeczy jak: PHOTON BLADE, STAR BOW, DIVINE MACE, ANCIENT BOW itp. UWAGA !!! Dobrze, zeby przedmioty przeznaczone do podmienienia mialy jakis ladunek. Dostac po latach DIVINE MACE bez ladunku to naprawde przykrosc.

8. W ramach ciekawostek moge dodac, ze gdzies jest miejsce w którym pojedynek toczy sie tylko z trzema panami. Zadaja jednorazowo cos kolo 1000 ran. Warto do tych obelgi miec PHOTON BLADE i to minimum u czterech czlonków druzyny.

Po wygraniu otrzymujemy 750000 punktów doświadczenia dla każdego członka czteroosobowej drużyny. A klawiszem "+" (z ARCH) znajdujemy skrzynię z przedmiotami na plus 30. Gdzie to jest??? Świat Crona jest wielki, ale nie trzeba zapuszczać się na tzw. odległe planety.

9. Zbadaj dokładnie planetę, na której znajduje się zamek z podmieniaczami rzeczy. Znajdziesz dokładne informacje o zadaniach.

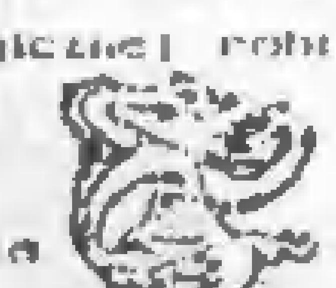
10. Szkolenie na wyższy poziom warto przeprowadzać w piątym mieście - trzeba więcej płacić, ale otrzymujemy znaczne ilości HP.

11. Naucz dwóch członków drużyny zawodów: Mountainer i Pathfinder

Na zakończenie podaję tabelę czarów czarnoksiężników i kleryków. Brakuje w niej wyjaśnienia kilku czarów (nie odkryłem ich znaczenia), lecz z pewnością będzie znakomitym ułatwieniem w grze. Pierwsze litery objaśnienia oznaczają: N - czar używany poza walką, W - czar używany tylko w walce.

CZARY CZARNOKSIĘŻNIKÓW:

1-1 N budzenie uśpionych
1-2 N podaje ilość ładunków w przedmiotach
1-3 W jak RAY GUN, na jednego przeciwnika
1-4 W na jednego przeciwnika
1-5 N jak TORCH - dodaje 1 do LIGHT
1-6 N jak COMPAS i SEKSTANT
1-7 W czar spania, na kilku przeciwników
2-1 N jak EAGLE EYE, działa na zewnątrz miast
2-2 W jak SHOCK FLAIL, cep, na jednego przeciwnika
2-3 W jak MONSTER TOME, informacja o przeciwniku
2-4 N jak ROPE'N'HOOKS, lina z hakiem
2-5 N jak LEVITATE, lewitacja
2-6 N ustawianie nowego punktu teleportacji lub teleportacja do ostatniego
2-7 N jak MAGIC CHARM, MAGIC + 25%
3-1 W jak ACIDIC SWORD, silny czar na jednego przeciwnika
3-2 N jak WITCH HAZEL przenosi w postawy kombat magy
3-3 W jak ELVEN CLOAK, niewidzialność
3-4 W jak FLASH SWORD, STORM WAND i VOLTAGE BOW, silny, na czterech przeciwników
3-5 W czar zatrzymania, na przeciwników z drugiej linii
3-6 N jak WIZARD EYE, oko wewnątrz miast
4-1 W jak ICE SICKLE, COLD BLADE, atakuje zimnem
4-2 W zbija możliwości przeciwnika, doprzeciętnia
4-3 W jak FIREBALL BOLS, CINDER PIPE, FLAMING SWORD, mocny, na kilku przeciwników z drugiej linii
4-4 W jak GUARD DOG, DOG WHISTLE, ostrzeganie przed napadem
4-5 W jak DEFENSE RING, chroni przed ciosami fizycznymi (o połowę)
4-6 W czar ucieczki z bitwy
5-1 W jak DISRUPTOR, na jednego przeciwnika z drugiej linii
5-2 W jak LICH HAND, SOUL SCYTHE, na kilku
5-3 W na 10 napastników, tylko na dworze, mocny
5-4 N jak INSTANT KEEP
5-5 N teleportacja o daną ilość kroków w kierunku marszu (max. 9)
6-1 W jak ENERGY BLADE, PHASER, dezintegracja, na kilku przeciwników
6-2 W ???
6-3 W jak FREEZE WAND, zamrożenie, na kilku przeciwników z drugiej linii
6-4 W jak ENERGIZER, podnosi ładunek podanego przedmiotu o 5
6-5 W jak ELECTRIC SWORD, na jednego przeciwnika
7-1 W jak DANCING SWORD, na 10 przeciwników, mocny
7-2 N jak MIRROR MAGIC, tworzy duplikat przedmiotu!!!
7-3 N przesuwa o pozycję w przód
7-4 W jak WIZARD STAFF, sen
8-1 W na jednego przeciwnika z pierwszej linii
8-2 W na kilkunast przeciwników, mocny
8-3 W jak METEOR BOW, na kilkunastu, działa na dworze
8-4 W POWERSHIELD, chroni przed ciosami
9-1 W jak PHOTON BLADE, na jednego przeciwnika, zadaje 1000 ran (gdy przeciwnik się obroni, otrzymuje 500)
9-2 W dobry na STONE GOLEM
9-3 W jak STAR BOW, na wszystkich napastników, działa tylko na dworze
9-4 N z broni niemagicznej robi magiczną

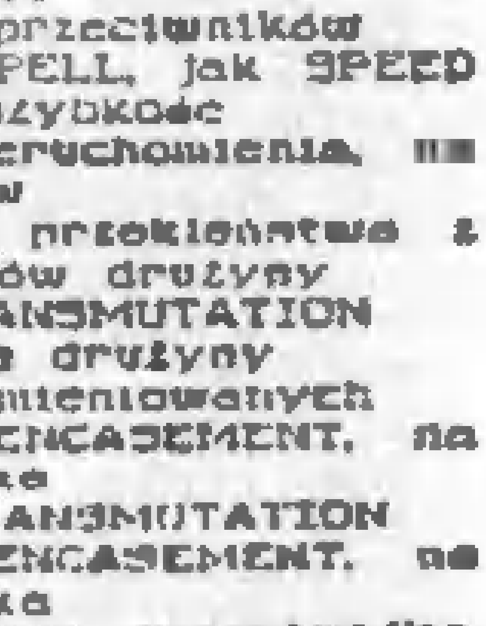


CZARY KLERYKÓW:

1-1 W czar przerażenia
1-2 N czar obronny
1-3 W błogosławieństwo
1-4 NW jak MAGIC HERUB, leczy 8 ran
1-5 N światło, LIGHT + 1
1-6 NW na jednego z drużyny
1-7 N jak HOLY CHARM, święty czar, działa tylko raz w walce, wygania złe duchy
2-1 NW jak HERBAL PATCH, leczy 16 ran
2-2 W jak HERO MEDAL, na jednego z drużyny, podbija cechy
2-3 N przenosi na E3 (3,3)
2-4 W jak SONIC WHIP, na jednego przeciwnika
2-5 N podnosi FORCES na 9%
2-6 W jak SILENT HORN, QUIET SLING, czar ciszy, działa na czarowników używających głosu
2-7 W czar osłabiania, na kilku przeciwników
3-1 W działa na 5 przeciwników z drugiej linii
3-2 N jak MAGIC MEAL
3-3 WN jak ANTIDOTE ALE, odtrutka
3-4 W czar uwięzienia, na kilku przeciwników
3-5 N jak BURNING xBOW, SUPER FLARE, światło, LIGHT + 20
3-6 N jak WALK/WATER, umożliwia chodzenie po wodzie
4-1 W na trzech przeciwników z drugiej linii, silny
4-2 N AIR TRANSMUTATION
4-3 N leczy chorych
4-4 N na członka drużyny
4-5 N czar wyjścia (np. z miasta lub podziemi)
4-6 N uświęca broń, dodaje 5 do bonusa
5-1 W AIR ENCASEMENT, na jednego przeciwnika
5-2 W na kilku przeciwników
5-3 W FRENCH SPELL, jak SPEED BOOTS, zwiększa szybkość
5-4 W czar unieruchomienia, na kilku przeciwników
5-5 NW usuwanie przekleństwa z któregoś z członków drużyny
6-1 N EARTH TRANSMUTATION
6-2 N na członka drużyny
6-3 NW leczy ukamienionych
6-4 W WATER ENCASEMENT, na jednego przeciwnika
6-5 N WATER TRANSMUTATION
7-1 W EARTH ENCASEMENT, na jednego przeciwnika
7-2 W na jednego przeciwnika, mocny
7-3 W jak MOON HALBERD, działa na dworze na kilkunastu przeciwników, jednocześnie leczy
7-4 W jak RUBY ANKH, na członka drużyny, zmartwychwstanie
8-1 W FIRE ENCASEMENT, na jednego przeciwnika
8-2 N FIRE TRANSMUTATION
8-3 W na kilku przeciwników
8-4 N teleportacja do wybranego miasta
9-1 W DIVINE INTERVENTION, jak DIVINE MACE, uzdrawia całą drużynę, działa tylko raz w czasie walki
9-2 W jak HOLY CUDGEL
9-3 N na członka drużyny
9-4 N podnosi ilość ładunków w przedmiotach na 1

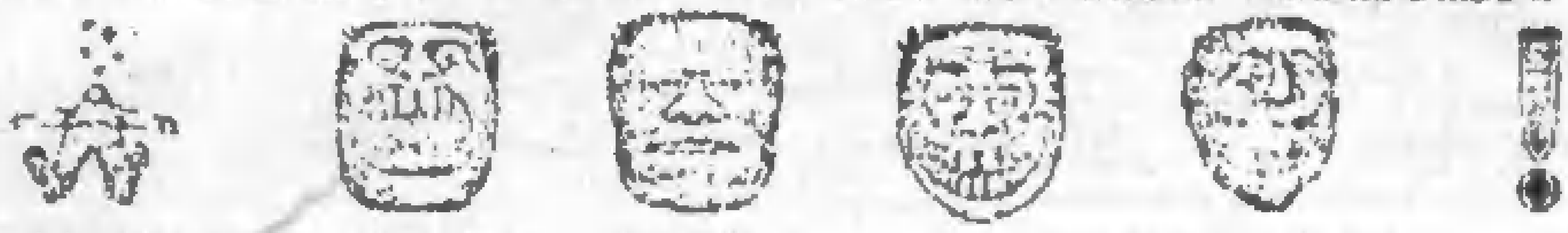
Miłego czarowania

Jarosław Chrostowski



PS. Właśnie odkryłem, że można przenosić się w czasie. Czy ja tej gry nigdy nie skończę ???

GRY GRY



rozkładająca (0-2.0), przerażająca (2.1-4.0), średnia (4.1-6.0), dobra (6.1-8.0), bardzo dobra (8.1-10.0), super (10.1-12.0)

Populous - Promised Land - Jest to chyba najbardziej oryginalna gra na świecie. Pomysł jest wspaniały. Jesteś bogiem. To od ciebie zależy, czy lud, który składa Ci ofiary, wygra śmiertelna rywalizacje. Masz do dyspozycji sześć opcji, np. budowanie ladów, robienie potopu itp. Twoja siła zależy od tego jak liczny jest lud, którym rzadzisz. Im więcej jest ludzi oddających Ci cześć, tym Twoja moc jest większa. Gra umożliwia ustawienie stopnia trudności oraz możliwość grania na bezpośrednio lub przez modem połączonych komputerach. Zadaniem gracza jest zniszczenie plemion wierzących w złego boga (może nim być drugi gracz). Gra pomimo, że nie jest nowa, cały czas jest bardzo popularna, szczególnie w gronie starych posiadaczy AMIGI. Jej autorzy zrobili również dysk z dodatkowymi lądami. Nowe lądy cechuje dobra, a przy tym śmieszna grafika.
Grafika 8, Atmosfera 10,
Dźwięk 8, Pomysł 12.
Ogólnie 9.5/12

Batman The Movie - Gra zrobiona na podstawie filmu, który jest obecnie przebojem w Stanach Zjednoczonych. Nie można powiedzieć tego o grze. Akcja rozpoczyna się efektownym obrazkiem, a kolejność plansz jest taka sama jak w filmie - najpierw idziemy po labiryncie, później jedziemy samochodem. Gra zrobiona jest w zasadzie dobrze, ale brakuje jej werwy. Dopracowanie graficzne i muzyczne oraz dość płynna animacja to jednak nie wszystko i moim zdaniem gra ta nie zasługuje na miano rewelacji.
Grafika 10, Atmosfera 6,
Dźwięk 8, Pomysł 6.
Ogólnie 7.5/12

Hostages - Jest to chyba gra niespełnionych marzeń. Jej celem jest uwolnienie pracowników ambasady z rąk niebezpiecznych terrorystów. Po bardzo ładnej czołówce możemy wybrać poziom gry. Na pierwszy rzut oka gra wydaje się rewelacją. Mamy do dyspozycji grupę komandosów, z której trzech ustawiamy na dachach domów okalających ambasadę. Pozostałych trzech członków oddziału możemy wprowadzić do środka ambasady i uwolnić zakładników. Pierwszy poziom jest dość prosty i łatwo jest go skończyć. I tu właśnie doznajemy wielkiego zawodu. Po skończeniu etapu, żadnych dalszych chwalebnych wyczynów, ustawiamy wyższy poziom trudności, w nadziei, że zmieni się scenariusz gry. A tu guzik. Scenariusz pozostaje bez zmian, tylko czas na wykonanie misji został skrócony!??? Jest to niestety gra na jeden raz, później grający zaczyna się nudzić. A przy odrobinie wysiłku autorów mogło by to być przeżycie.
Grafika 8, Atmosfera 6,
Dźwięk 8, Pomysł 10.
Ogólnie 8.0/12

The Plague - Niestety jest to gra bardzo przereklamowana. Jest to strzelanka, a jedyna rzecz godna uwagi jest zrobiona na poziomie człowieka. To, co gracz widzi później jest przerażające. Postać jest co prawda bardzo duża, ale za to tandetnie zanimowana. Tła namalowane są w rozmydlonych kolorach, co sprawia wrażenie byle jakości. Efekty dźwiękowe mogłyby niejednego zrazić do AMIGI. Gdy je usłyszałem, to prawie spadłem z krzesła. Przy okazji opisywania tej gry trzeba by pokusić się o porównanie dwóch komputerów przeboju lat 82-85 ZX Spectrum i AMIGI, przeboju lat obecnych. Pod względem muzyki The Plague AMIGA przegrałaby moim zdaniem rywalizację z małym Spectrum. Porównanie to mówi chyba samo za siebie.
Grafika 4, Atmosfera 2,
Dźwięk 0, Pomysł 2.
Ogólnie 2.0/12

Shadow of the Beast - Jest to gra, która z kolei nie potrzebuje reklamy. Naszym zadaniem jest przejście przez wszystkie poziomy i pokonanie złego potwora. Już od pierwszych kroków gracza może ogarnąć euforia. Wspaniała grafika, zrobiona na 15 planach i najpłynniejsza chyba animacja postaci to jest to na co czekamy. Całości dopełnia królująca ponad tym wszystkim wspaniała muzyka, która zmienia się w czasie przechodzenia do innego etapu. Nie ulega wątpliwości - jest to najlepsza gra labiryntowa na Amigę.
Grafika 12, Atmosfera 12,
Dźwięk 12, Pomysł 10.
Ogólnie 11.5/12

Fire and Forget - Jest to gra z typu jeżdżących strzelanek. Charakteryzuje się oczywiście ładnym rysunkiem tytułowym, lecz dalej czeka nas rozczarowanie. Mamy do dyspozycji samochód wyposażony w działko szybkostrzelne. Droga, po której się poruszamy jest zrobiona z poziomych kresek i wygląda fatalnie. To samo dotyczy również poboczа. Tło w oddali nie wskazuje na zbytni wysiłek programistów. Na krytykę zasługuje również grafika przeciwników. Czołgi, samoloty, samochody i ich animacja jest po prostu denna. Gra ta jest raczej do niczego.
Grafika 3, Atmosfera 2,
Dźwięk 2, Pomysł 4.
Ogólnie 3.0/12

Byszardo

Jak zabić smoka?

Kingdoms of England - Sposób na podwojenie ilości wojska.
1. Wymaganie: posiadanie dwóch armii i dwóch krajów.
2. Sposób działania: armie rozstawić po jednej w każdym kraju. Następnie obiema zaatakować kraj wroga. Gdy pojawi się plansza ze stanem armii nacisnąć dowolny klawisz. Armie wycofają się. Teraz mamy w swoim kraju dwie armie, a w obcym jedną, czyli nastąpiło cudowne rozmnożenie.

Cabal - Podczas gry wstukać "SCHLIKA". Po wciśnięciu F2 przechodzimy o poziom wyżej.

The Plague - Podczas ładowania ekranu trzymać lewy przycisk myszy wciśnięty, a następnie wcisnąć FIRE. Skutek - nieskończona liczba żyć.

Turrican - Wpisać do listy wyników "BLUESMOBIL". Skutek: 99 żyć i po 99 sztuk każdej broni.

Ninja Spirit - Wcisnąć F9, a następnie lewy SHIFT i CAPS LOCK. Skutek - wyłączony limit czasu i wykrywanie kolizji sprite'ów.



Klax - Wpisać "TILDE", przyciski 3 - przejście do następnego poziomu, 4 - do ostatniego poziomu.

Operation Thunderbolt - Wpisać "EDOMTAEHC", co daje nieskończone życie.

Pirateuf - Kto ma problemy w walce na miecze, niech włączy auto-fire i prze na przeciwnika. Skutek pewny.

Shadow of the Beast - Po załadowaniu tytułowego rysunku trzymać wciśnięty klawisz joysticka i lewy przycisk myszki, aż do pojawienia się komunikatu o zmianie dysków. Skutek - nieśmiertelność. Uwaga!!! Są jeszcze miejsca, gdzie można zginąć.

Hollywood Poker Pro - Po załadowaniu panienki trzymając klawisze SHIFT + H + F9 naciśnąć dwa razy DROP. Panienka zdejmie z siebie jedną rzecz. Później operację tę trzeba powtórzyć, aby panienka zrzuciła kolejny ciuch, przy czym DROP naciskamy już tylko raz.

Batman The Movie - Po ukazaniu się obrazka z Batmanem i Jockerem wpisać "JAMMMMM". Obraz powinien się się odwrócić. Skutek: nieskończona ilość żyć oraz możliwość wybierania poziomów klawiszem F10.



WANTED

Rubryka WANTED powoli zaczyna spełniać pokładane w niej nadzieje. Na razie głównie znajdujemy poszukiwane programy u znajomych i we własnych zbiorach, ale otrzymujemy już pierwsze sygnały od Was. Dziękujemy i liczymy na dalszą współpracę!

Przypominamy:
Wszyscy, których informacje zostaną zamieszczone w Amigowcu wezmą udział w comiesięcznym losowaniu dysku z wybranym programem.

Masz jakiś problem?
Napisz !!!
- jeśli będzie ciekawy
to go tu zamieścimy!
Pisz krótko, ale jasno.
Oszczędzaj czas i nasz!

❑ Dalej poszukujemy dokładnych informacji o systemie znaków wektorowych PostScript.

❑ Szukamy interpretera systemu ARexx i jakiejś instrukcji do tego programu (może być w języku angielskim lub niemieckim). Dysponujemy listą programów, które współdziałają z tym systemem i wierzcie mi, że staje się on powoli standardem. Jeśli sami się czegoś dowiemy to i Wy z tym skorzystacie! Ostatnio okazało się, że odkryty przez nas terminarz NAG (patrz DEPESZE) też może działać w tym systemie.

❑ W dalszym ciągu poszukujemy wszelkich informacji o nowych wirusach. Co nieco już do nas dotarło (patrz DEPESZE), ale to ciągle mało. Niedługo będziemy mogli prawdopodobnie zamieścić bardziej fachowe informacje.

❑ Jeśli ktoś dysponuje generatorem znaków (download) do drukarki LC 2410, to prosimy go o pilny kontakt!
Prosimy też o kontakt posiadaczy drukarek Seikosha SP 2000 AI, którzy coś o nich wiedzą. Ciekawi jesteśmy jakich driverów używacie do powyższych drukarek?
A może ktoś wie jak samemu zrobić driver - jeśli tak, niech koniecznie napisze!
W jednym z kolejnych numerów podamy ogólnopolski standard polskich liter na Amigę.

❑ Dalej poszukujemy 100 % sprawnych wersji programów:
- Dungeon Master
- It came from the desert II (dysk 3)
Na grach, w które się nie gra, nikomu nie zależy!

❑ Poszukujemy też programów:
- VirusControler 2.0 (nr 1)
- PageStream 2.0
- WShell (tool)
- ARRIBA! - naprawdę nikt tego już nie ma? Wiemy, że było w Krakowie.
- Aztec C v3.0
- Chaos Strikes Back (druga część Dungeon Mastera!)

❑ Wprawdzie doszliśmy do tego jak grać w LOGO, ale dalej nie wiemy co robić w grach:
- Deja Vu II (grę tę można dostosować do wersji 1 MEGA i całkiem przyzwoicie w nią grać)
- Warhead (Help !!!) - odkryliśmy, że są dwie wersje tej gry - z czołówką i bez (ta pierwsza lepiej "brzmi") - ale jak grać! Wiemy tylko, że można wylecieć ze stacji naciskając klawisz L. Potem jednak zostaje tylko przyspieszać i przyspieszać - donikąd jednak nie można dolecieć.

Czekamy na listy!

AMI-TOP

Lista przebojów AMIGOWCA !

To już drugie wydanie Ami-Topu (jak ten czas szybko leci). Mamy już pierwszego zwycięzcę dysku z grą. Został nim:
Żyniak Marcin z Bydgoszczy
Gratulujemy !
Przypominamy: każdy kto prześle propozycje trzech swoich ulubionych gier weźmie udział w losowaniu dysku z grą. Doszliśmy do wniosku, że nie będzie to gra miesiąca - bo jaki sens ma dawanie Wam gry, w którą gracie od dawna. Tak więc piszcie jaką grę ewentualnie byście chcieli. Jeżeli nie nie napiszecie to prześlemy Wam naszą ulubioną grę. Oczywiście możecie sobie też życzyć grę miesiąca. Będziemy przesyłać tylko takie gry, które mieszczą się na jednym dysku. Jeżeli wzrośnie zainteresowanie Ami-Topem to być może zwiększymy pulę nagród ...
Losowanie przeprowadzamy za pomocą prostego programu losującego, który odczytuje aktualną pozycję wiązki elektronów pod adresem 0xDFF006 - sprawdźcie sami!!
Jak widzicie, nasze typy nie tak bardzo odbiegają od Waszych. W tym miesiącu nadal wszechwładnie króluje Kick-Off II.

Następny dysk już za miesiąc - wybierać możecie dziś!

Pierwsza dziesiątka październikowego Ami-Topu

1. Kick - Off II (1) - piłka nożna
2. Pirates (*) - morska przygoda
3. Space Quest III (*) - kosmiczna odyseja
4. North & South (*) - walka i wygrana
5. Might & Magic (2) - AD & D
6. Dungeon Master (4) - AD & D
7. Champions of Krynn (3) - AD & D
8. Oil Imperium (10) - business is war - J. Tramiel
9. Shanghai (9) - chińska gra logiczna
10. GO (*) - - - (czytaj go nie gou)

* - nowości na liście (Listę zamknięto 25-09-1990)

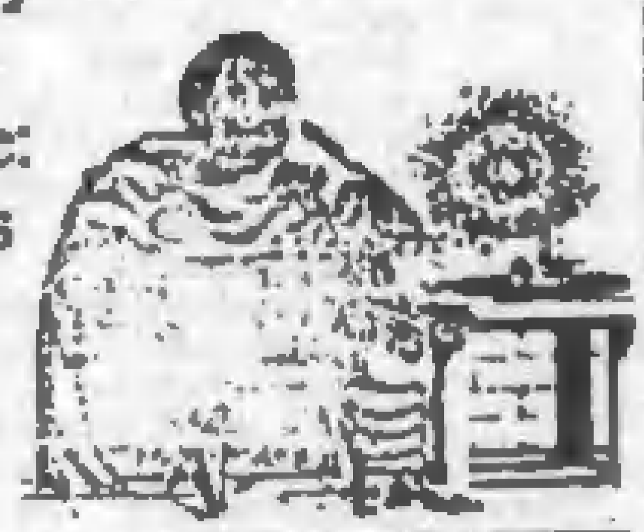
Serdecznie dziękujemy Przemysławowi Kukoolińskiemu
KLC - Software
(Giełda gier ul. Grzybowskiej)
za udostępnienie programów wykorzystanych w numerze.

INDEX NUMERU :

W następnych numerach:
Porcja nowych gier, a także:

✍ DeLuxe Paint III cz. 2

✍ Wirusy !!!



Nareszcie:
✍ Pirates

adres redakcji:
Jarosław Chrostowski
ul. Chałubińskiego 1/67
85 - 791 BYDGOSZCZ